



**Kool2Play S.A.**  
**Sprawozdanie Zarządu z działalności za rok 2020**

Warszawa 19.03.2021

## SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółce .....	3
Struktura akcjonariatu .....	4
Profil działalności .....	5
Istotne wydarzenia w działalności Spółki .....	6
Opis sytuacji finansowej Spółki .....	8
Prace badawczo-rozwojowe .....	17
Posiadane przez Spółkę oddziały.....	18
Perspektywy rozwoju .....	18
Dane kontaktowe .....	21

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna

Siedziba Spółki: ul. Śmiała 31A, 01-523 Warszawa

Strona www: [www.kool2play.com](http://www.kool2play.com)

Kapitał zakładowy: 143 660,00 zł

KRS: 0000781892

REGON: 146640835

NIP: 1132864896

### SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu

Michał Marzęcki – Członek Zarządu

Aleksander Pakulski – Członek Zarządu

### SKŁAD RADY NADZORCZEJ:

Magdalena Kramer – Przewodnicząca Rady Nadzorczej

Aleksandra Babicka – Członek Rady Nadzorczej

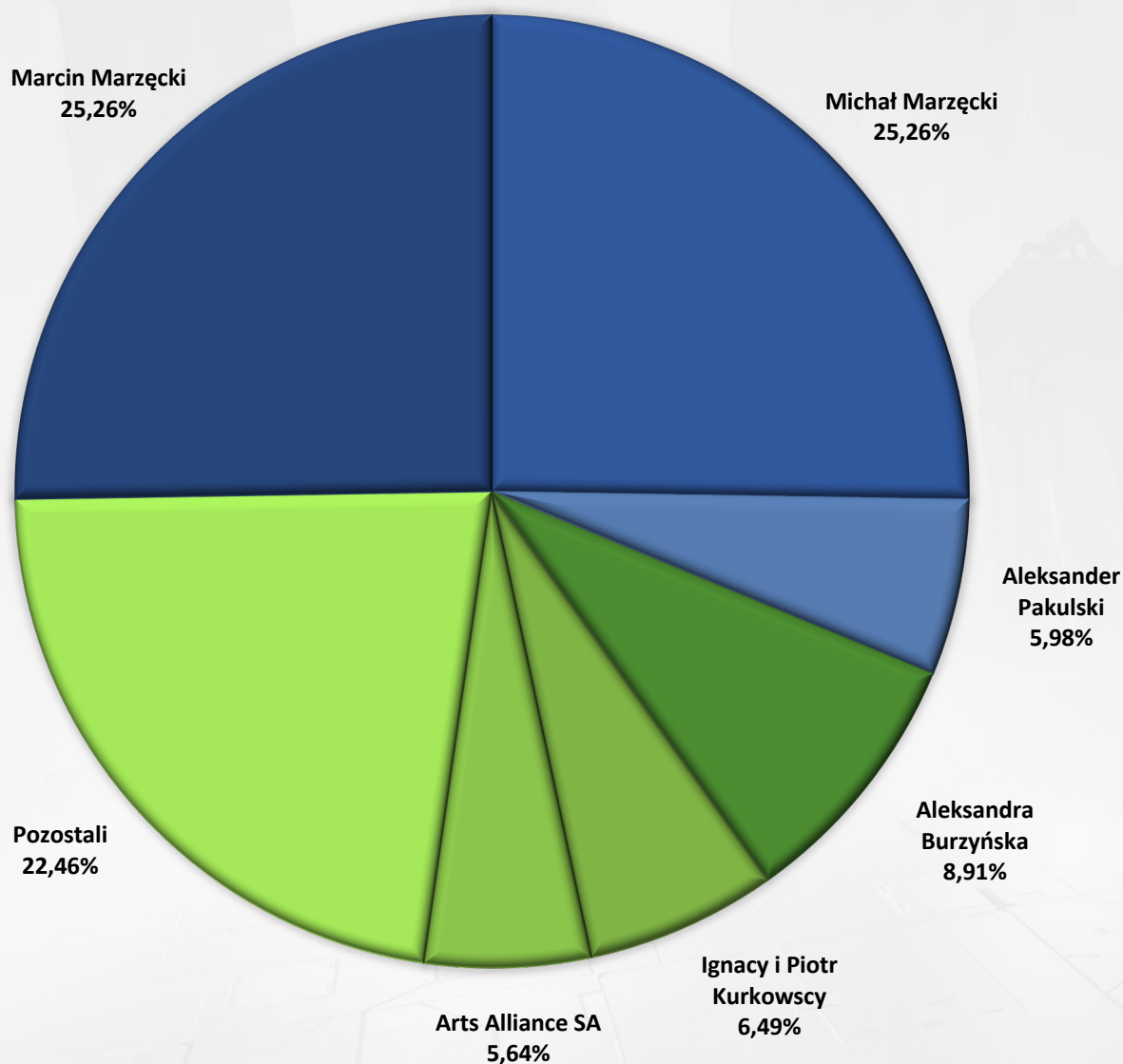
Piotr Gałęzowski – Członek Rady Nadzorczej

Grzegorz Piekart – Członek Rady Nadzorczej

Artur Sawka – Członek Rady Nadzorczej

## STRUKTURA AKCJONARIATU

Poniższy graf prezentuje stan akcjonariatu Spółki na dzień sporządzenia sprawozdania z działalności zarządu. Pozycja „Pozostali” oznacza akcjonariuszy poniżej progu 5%.



## PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Spółka Kool2Play SA jest niezależnym producentem i wydawcą gier, które definiuje wspólna koncepcja: meaningful pop games. W naszych grach poruszamy ważne tematy, jednak w pozytywny sposób z dużą dozą humoru. Chcemy, aby gry Kool2Play dawały przede wszystkim frajdę i wspaniałą zabawę, a jednocześnie refleksję nad ważnymi dla każdego człowieka sprawami.

Spółka koncentruje się na jakości, a nie ilości. Z założenia wszystkie gry mają być produkcjami o długim okresie monetyzacji – od 3 do 5 lat. W tym czasie produkty będą otrzymywały stałe wsparcie marketingowe jak również contentowe: dodatki, prequely, sequele lub spin-offy. Obecnie spółka produkuje 3 gry, które powstaną na przestrzeni najbliższych 3 lat. Są to, kolejno, futurystyczny shooter roguelite Uragun oraz produkcje o kodowej nazwie City of Minds i Restoration (poprzednio Odbudowa).

## ISTOTNE WYDARZENIA W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Najbardziej istotne wydarzenia w działalności spółki w 2020 wg chronologii:

19 lutego 2020 r.

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki wynikającego z emisji akcji serii C w KRS

1 kwietnia 2020 r.

Rozpoczęcie prac nad prototypem silnika gry „Restoration”

4 czerwca 2020 r.

Podjęcie przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie uchwał w sprawach:

- a) podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję nie więcej niż 180.000 akcji serii D w drodze subskrypcji otwartej, z pozbawieniem dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru akcji serii D, w sprawie zmiany Statutu oraz dematerializacji oraz ubiegania się o wprowadzenie akcji serii D do obrotu w alternatywnym systemie obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie (rynek NewConnect);
- b) emisji imiennych, niezbywalnych warrantów subskrypcyjnych serii A, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Spółki;
- c) zmiany Statutu Spółki.

22 lipca 2020 r.

Zawarcie umowy pożyczki w wysokości 800.000 zł na rzecz Kool Things sp. z o.o. (w wyniku realizacji celów emisji Akcji Serii D), która została następnie przekazana na podstawie stosownej umowy pożyczki przez Kool Things sp. z o.o. na rzecz Kool Things sp. z o.o. sp. k. na realizację oprogramowania Buffmaker (wcześniej pod nazwą KoolTool).

14 września 2020 r.

Złożenie wniosku o dofinansowanie, w konkursie Szybka Ścieżka Konkurs "6/1.1.1/2020 SS Duże/MSP/JN 4", wniosek o dofinansowanie projektu nr: POIR.01.01.01-00-1792/20.

21 września 2020 r.

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki wynikającego z emisji akcji serii D w KRS.

2 grudnia 2020 r.

Podjęcie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie m.in. uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez emisję akcji serii F w trybie subskrypcji prywatnej z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz zmiany statutu Spółki (podwyższenie poprzez emisję nie więcej niż 90.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F).

## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

### Skrócony bilans Kool2Play S.A.

	31.12.2020	31.12.2019	zmiana	struktura 31.12.2020
A. Aktywa trwałe	5 000,00	5 000,00	0,00	0,07%
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00%
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV. Inwestycje długoterminowe	5 000,00	5 000,00	0,00	0,07%
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Aktywa obrotowe	7 050 432,78	2 644 695,98	4 405 736,80	99,93%
I. Zapasy	3 729 812,86	1 740 024,06	1 989 788,80	52,86%
II. Należności krótkoterminowe	215 695,23	121 607,60	94 087,63	3,06%
III. Inwestycje krótkoterminowe	3 104 924,69	783 064,32	2 321 860,37	44,01%
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00%
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00%
<b>Razem aktywa</b>	<b>7 055 432,78</b>	<b>2 649 695,98</b>	<b>4 405 736,80</b>	<b>100,00%</b>

Na aktywa trwałe składają się inwestycje długoterminowe, które dotyczą posiadanych udziałów w spółce Koolthings sp. z o.o. Aktywa trwałe nie stanowią istotnej części bilansu Kool2Play S.A. bowiem odpowiadają za 0,07% ogółu aktywów.

Aktywa obrotowe stanowią 99,93% wartości aktywów Spółki.

Na aktywa obrotowe składają się:

- zapasy – jest to w większości wartość produkcji w toku realizacji – która dotyczy nakładów poniesionych na produkcję gier;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 3,06% aktywów Spółki i dotyczą głównie należności podatkowych – podatku od towarów i usług,
- inwestycje krótkoterminowe – odpowiadają posiadanej przez Spółkę gotówce na rachunkach bankowych oraz pożyczce udzielonej spółce zależnej.



	31.12.2020	31.12.2019	zmiana	struktura 31.12.2020
A. Kapitał (fundusz) własny	6 554 823,79	2 556 829,92	3 997 993,87	92,90%
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	143 660,00	117 800,00	25 860,00	2,04%
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	4 910 149,15	1 330 239,21	3 579 909,94	69,59%
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	1 760 879,00	853 062,74	907 816,26	24,96%
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	125 548,39	125 548,39	0,00	1,78%
VI. Zysk (strata) netto	-385 412,75	130 179,58	-515 592,33	-5,46%
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	500 608,99	92 866,06	407 742,93	7,10%
I. Rezerwy na zobowiązania	14 678,73	0,00	14 678,73	0,21%
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Zobowiązania krótkoterminowe	142 711,99	92 866,06	49 845,93	2,02%
IV. Rozliczenia międzyokresowe	343 218,27	0,00	343 218,27	4,86%
<b>Razem pasywa</b>	<b>7 055 432,78</b>	<b>2 649 695,98</b>	<b>4 405 736,80</b>	<b>100,00%</b>

Kapitał własny Spółki odpowiada za 92,9% wartości pasywów Spółki, która działalność finansuje w większości środkami własnymi.

Na pozycje zobowiązania i rezerwy składają się:

- rezerwy na zobowiązania dotyczą one rezerw na świadczenia pracownicze;
- zobowiązania krótkoterminowe – dotyczą one bieżących zobowiązań związanych z prowadzoną działalnością oraz zobowiązań podatkowych;
- rozliczenia międzyokresowe dotyczą otrzymanych dotacji na tworzenie gier.

Skrócony rachunek zysków i strat

	01.01 - 31.12.2020	01.01. - 31.12.2019	zmiana
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	2 161 469,65	1 333 268,68	828 200,97
B. Koszty działalności operacyjnej	2 551 680,92	1 218 725,27	1 332 955,65
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-390 211,27	114 543,41	-504 754,68
D. Pozostałe przychody operacyjne	66 643,82	155,72	66 488,10
E. Pozostałe koszty operacyjne	64 773,69	35 692,92	29 080,77
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-388 341,14	79 006,21	-467 347,35
G. Przychody finansowe	5 308,29	26,18	5 282,11
H. Koszty finansowe	2 379,90	1 875,81	504,09
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-385 412,75	77 156,58	-462 569,33
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	-53 023,00	53 023,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>-385 412,75</b>	<b>130 179,58</b>	<b>-515 592,33</b>

W roku 2020 Spółka zanotowała ujemny wynik finansowy, na jego wygenerowanie wpływ miały ponoszone koszty ogólnego zarządu, które nie znajdowały pokrycia w generowanych przychodach. Spółka jest na etapie tworzenia gier, w związku z powyższym nie generuje przychodów ze sprzedaży. Wykazane w pozycji A przychody ze sprzedaży odpowiadają zmianie stanu produktów – która obrazuje wielkość nakładów poniesionych na produkcję gier.

Działalność finansowa oraz pozostała operacyjna nie ma istotnego wpływu na wynik finansowy Spółki.

#### Skrócony rachunek przepływów pieniężnych

	01.01 - 31.12.2020	01.01. - 31.12.2019	zmiana
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-1 888 857,45	-1 145 658,00	-743 199,45
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-514 508,09	-11 395,02	-503 113,07
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	4 240 052,62	1 787 583,48	2 452 469,14
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	1 836 687,08	630 530,46	1 206 156,62

Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej oraz inwestycyjnej wykazują wartość ujemną. Natomiast dodatnią wartość wykazują przepływy z działalności finansowej. Jest to sytuacja charakterystyczna dla młodych, rozwijających się firm.

#### Akcje własne

Spółka nie posiada akcji własnych.

Informacja o instrumentach finansowych oraz o przyjętych przez Spółkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Kool2Play, należą kredyty bankowe, posiadane środki pieniężne i sprzedaż akcji. Głównym celem tych instrumentów jest pozyskanie środków finansowych na działalność Spółki. Spółka posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Zarząd stosuje politykę kredytową, zgodnie z którą ekspozycja na ryzyko kredytowe jest monitorowana na bieżąco. Ocena wiarygodności kredytowej jest przeprowadzana

w stosunku do wszystkich klientów wymagających kredytowania powyżej określonej kwoty. Spółka nie wymaga zabezpieczenia majątkowego od swoich klientów w stosunku do aktywów finansowych.

Na dzień bilansowy nie występowała znacząca koncentracja ryzyka kredytowego. Wartość bilansowa każdego aktywa finansowego, przedstawia maksymalną ekspozycję na ryzyko kredytowe.

## **Czynniki Ryzyka**

### **Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą**

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Spółka prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Spółki, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Spółki.

### **Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji**

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Spółka prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Spółki mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego i prawa podatkowego. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Spółki, a tym samym spadek wartości aktywów Spółki.

### **Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych**

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Spółki decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Spółki.

### **Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych**

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko krajowej, ale także międzynarodowej, co powoduje, iż przepisy Unii Europejskiej oraz innych organizacji międzynarodowych w znacznym stopniu regulują funkcjonowanie branży IT. To z kolei powoduje, że polskie regulacje prawne są w znacznej mierze odzwierciedleniem przepisów europejskich oraz międzynarodowych, co niesie ze sobą element niepewności, co do zmian w tych przepisach i konieczność monitorowania aktualnego stanu prawnego jak również tendencji rozwojowych europejskich regulacji prawnych.

### **Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier**

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz czynników zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu.

### **Ryzyko nielegalnej dystrybucji**

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym

idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Opisany czynnik może, jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń**

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. epidemie, pandemie, wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Spółki.

### **Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych**

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

### **Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii**

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje

konieczność ciągłego monitorowania przez Spółki pojawiających się tendencji na rynku i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

### **Ryzyko zmienności prawa, w tym podatkowego, pracy i ubezpieczeń społecznych, handlowego, celnego oraz zagranicznych systemów prawnych**

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności stanowią zmieniające się przepisy prawa, w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa pracy, systemu ubezpieczeń społecznych, prawa gospodarczego i cywilnego. Niestabilność przepisów prawa i ich wykładni może utrudniać prowadzenie działalności gospodarczej.

Ze względu na nieograniczony terytorialnie zakres działalności Spółki duży wpływ na jego działalność mogą mieć także zmiany przepisów prawa (w szczególności regulacji prawa autorskiego dotyczących programów komputerowych, w tym gier) w innych państwach, w tym w Stanach Zjednoczonych.

### **Ryzyko związane z wpływem pandemii COVID – 19 na działalność Spółki oraz Grupy kapitałowej**

Rok 2020 przyniósł rozprzestrzenienie się wirusa COVID-19 (koronawirusa) w wielu krajach, w tym w Polsce. Sytuacja ta ma negatywny wpływ na gospodarkę zarówno krajową jak i światową. Znaczne osłabienie kursu waluty polskiej, fluktuacja cen towarów, spadek wartości akcji, jak również wyhamowanie inwestycji inwestorów prywatnych oraz instytucjonalnych mogą mieć wpływ na sytuację Spółki i jego Grupy kapitałowej w roku 2020. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Zarządu z działalności, z uwagi na dynamiczną sytuację, brak wiedzy dotyczących przyszłych decyzji organów państwowych oraz międzynarodowych, a także ich długoterminowego wpływu na gospodarkę Zarząd Spółki nie ma możliwości

precyzyjnego określenia wpływu trwającej epidemii na działalność Spółki i jego Grupy kapitałowej.

### **Ryzyko utraty kluczowych pracowników**

Zakres działań prowadzonych przez Spółki wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych specjalistów, którzy swoją wiedzą i umiejętnościami wpływają na satysfakcję społeczności internetowej. Spółka nie wyklucza możliwości odejścia aktualnych pracowników, a także możliwych trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry. Jednocześnie na rynku, pojawia się coraz więcej firm prowadzących działalność polegającą na tworzeniu gier. Powoduje to wzrost zapotrzebowania na pracowników na rynku lokalnym i co za tym idzie znacznie utrudnia skuteczną rekrutację utalentowanego personelu.

### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Dla działalności Spółki istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółki wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

### **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier**

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Produkcja gier wiąże się z ryzykiem opóźnień premier, ze względu na złożony proces

ich tworzenia i brak możliwości przyjęcia sztywnych ram oceny wysokiej jakości gameplay.

Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych w konkretnym okresie obrotowym. Dodatkowo, fakt opóźnienia założonego pierwotnie terminu premiery danej gry może wpływać na wyniki finansowe Spółki, w związku z koniecznością poniesienia dodatkowych nakładów finansowych.

### **Ryzyko związane z nieukończonymi projektami**

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz, co z kolei może przełożyć się na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Nie można wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych aktualnie przez Spółki gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może znaleźć odzwierciedlenie w wyniku finansowym Spółki.

### **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry



lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

**Ryzyko związane z możliwością spadku przychodów netto ze sprzedaży produktów lub usług Spółki oraz jego Grupy kapitałowej**

Produkty oferowane przez Spółki charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Co więcej na początkowym etapie produkcji danej gry Spółka ponosi znaczne wydatki wynikające z etapu produkcyjnego, który jest etapem trwającym kilka miesięcy/ lat. W związku z powyższym, wyniki finansowe Spółki mogą wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców (w przypadku w którym Spółka zawrze umowę z takim wydawcą)/odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Spółki, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

## PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

Spółka realizuje obecnie projekt POIR.01.02.00-00-0011/19 Dofinansowanie w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2 „GameInn”, projekt pt.: „Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”

W dniu 27 września 2019 r. Spółka pozyskała dofinansowanie na realizację projektu pt.: „Opracowanie innowacyjnych modułów gry, opartych na sztucznej inteligencji wirtualnych postaci (Agentów) pozwalających na symulację ich realistycznych zachowań i interakcji z graczem.”, w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2 „Game Inn”. W konsekwencji w dniu 28 października 2019 r. Emitent zawarł z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju umowę o dofinansowanie.

Przyznana kwota dofinansowania wyniosła: 1 676 730 zł

Łączna wartość projektu: 2 794 550 zł

Lata realizacji projektu: 2020-2022

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

Kwota niezbędna do realizacji projektu, która nie została objęta przyznanym dofinansowaniem zostanie pokryta ze środków własnych, przychodów ze sprzedaży osiągniętych przez Spółkę, a także z kwot pozyskanych z tytułu emisji akcji.

Celem projektu jest stworzenie uniwersalnego silnika do gier strategicznych do zarządzania zasobami, który będzie w wykorzystany w pełnym zakresie w grze o kodowej nazwie „Restoration”.

## POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY

Spółka posiada swój oddział w Białymstoku, mieszczący się pod adresem ul. Cieszyńska 3A/602, 15-425 Białystok

## PERSPEKTYWY ROZWOJU

Strategia spółki zakłada wytworzenie jakościowych marek gier, których pełne prawa autorskie będą przysługiwały wyłącznie spółce. Celem tej strategii jest zbudowanie i maksymalizacja wartości firmy poprzez kontrolowanie praw do wytworzonych, jakościowych marek.

Spółka koncentruje się na jakości, a nie ilości. Z założenia wszystkie gry mają być produkcjami o długim okresie monetyzacji – od 3 do 5 lat. W tym czasie produkty będą otrzymywały stałe wsparcie marketingowe jak również contentowe: dodatki, prequely, sequele lub spin-offy. W ramach prowadzonej działalności produkcyjnej Spółka dąży w perspektywie najbliższych 5 lat do wykreowania trzech rozpoznawalnych gier zgodnie z ww. opisaną strategią. Są to Uracun, oraz gry o kodowych nazwach City of Minds i Restoration.

W celu poszerzenia kanałów sprzedaży, gry Kool2Play projektowane są w taki sposób, aby można było je przenieść przy stosunkowo niskich kosztach na najbardziej popularne platformy elektronicznej dystrybucji: Steam, Epic Store, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch opcjonalnie iOS i Android. Ponadto w opinii Zarządu nowe generacje konsol (PlayStation 5 i Xbox Series X), będące w początkowej fazie sprzedaży i tworzenia się tzw. bazy sprzętowej, są niezwykle korzystnym zjawiskiem dla przyjętej strategii Spółki. Z punktu widzenia technologicznego (zastosowanie silnika Unity) wszystkie gry tworzone przez Spółkę będą mogły zostać przeniesione na te platformy, a ze względu na fakt, że właściciele tychże platform preferują umieszczanie na nich

produkcji jakościowych, co jest tożsame ze strategią produktową Spółki, perspektywa wydłużonej monetyzacji wydaje się być uzasadniona.

## DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

✉ [akcje@kool2play.com](mailto:akcje@kool2play.com)

Relacje inwestorskie

✉ [s.borowska@strictminds.pl](mailto:s.borowska@strictminds.pl)

☎ +48 791 910 702

Media biznesowe

✉ [a.potentas@strictminds.com](mailto:a.potentas@strictminds.com)

☎ +48 530 035 335

Materiały promocyjne do gier

✉ [media@kool2play.com](mailto:media@kool2play.com)

☎ +48 518 016 339

Pozostałe zapytania

✉ [contact@kool2play.com](mailto:contact@kool2play.com)

☎ +48 22 3790491

